グランディア パラレルトリッパーズ

冒険の手引き書

GRANDIA PARALLEL TRIPPERS

CONTENTS
目次

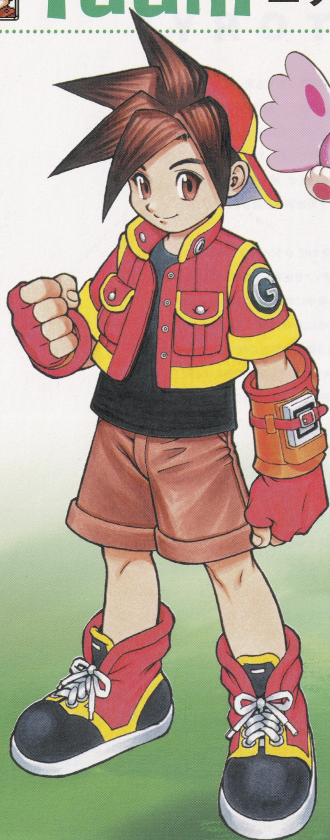
STORY

明日に迫った“転校”を誰にも言い出せないシロウは、
ひとり心の中で小さな誓いを立てた。
（ゲームでユウヒに勝つことができれば、ミズキをお嫁さんにできる……）
しかし、シロウはゲームに負けてしまう。カッとなり、ユウヒのゲーム機を奪って
旧校舎に逃げ込むシロウだったが、彼を追ってきたユウヒとミズキとともに、
グランディアの世界へと堕ちていってしまう。

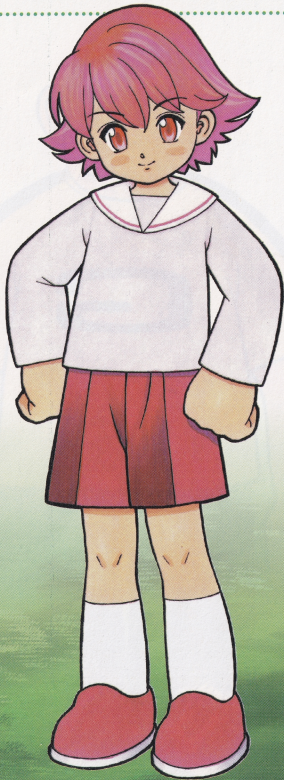
ところは変わり、グランディアの世界でのこと。
かつてグランディアを征服した魔王グルガンだったが、
さらなる別世界をも手中に収めんと次元の扉を抜けたスキに、
リエーテの手により封印され、眠りについた。
だが、邪悪なる魔王は再臨の機をうかがっていた。
グルガンが壊しかけた次元の扉のすき間を、
ユウヒたち3人が通過して、グランディアの世界へ落下した。
そのチャンスを、グルガンが見逃さなかったのである。
そして、魔王グルガンは目覚めた。

3人とはぐれたユウヒは、ほかのふたりを助けて異世界から脱出しようとする。
封印のカギを握るリエーテは彼に伝えた。
「脱出するには白の塔を復活させ、その最上階の扉を開く必要があります。
ですが、扉は長くは開けていられません。グルガンがこの世界に降り立つまえに
あなたがたを脱出させ、再び扉を封印しなければならない」
白の塔の復活のために、冒険に出るユウヒ。
はたして3人のまえにはどんな運命が待ち受けているのか？
そして彼らは、無事に元の世界に帰ることができるのだろうか!?

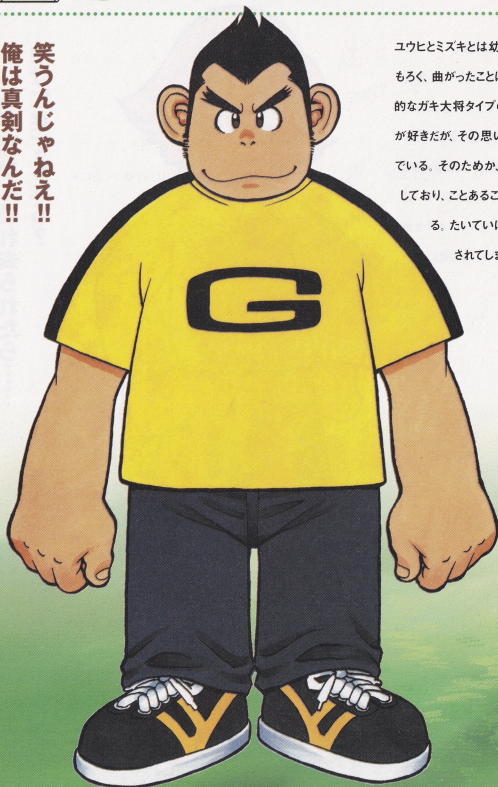
Yuuhi ユウヒ

まだ間に合う！ ボクはあきらめない!!

この物語の主人公。あまり感情を外に出さず、人見知りをするが、幼なじみであるミズキとシロウのまえでは、自分をさらけ出せる。ミズキの想いにはまったく気づいていない。いっしょにいるのは、グランディアでのユウヒの第一発見者であるピンキー。なぜかユウヒにとてもなついているピンクの動物。不思議な木の実を食べることでさまざまな能力を身につけ、ユウヒを助けてくれる。

ミズキ Mizuki

面倒見がよくて、責任感も強く、クラスでは学級委員長を務めるアイドル的存在の少女。それだけに、クラスでは影の薄いユウヒや、ちょっと問題児であるシロウの世話を焼く彼女の姿は、周囲からうらやましくも不思議な目で見られている。好奇心旺盛で非常に活発だが、オバケが大の苦手。幼なじみであるユウヒに想いを寄せている。

もし私が誰かに連れ去られたら……助けに来てくれる？

Shirou シロウ

笑うんじゃねえ!!
俺は真剣なんだ!!

ユウヒとミズキとは幼なじみ。直情型で涙もろく、曲がったことは大嫌いという、典型的なガキ大将タイプの少年。ミズキのことが好きだが、その思いを告げられないままでいる。そのためか、ユウヒをライバル視しており、ことあるごとに勝負を挑んでいる。たいていはユウヒに返り討ちにされてしまうのだが……。

Justin
ジャスティン

オレも行くぜ！ユウヒは親友だ！

前作『グランディア』の主人公。行動力があるが、ちょっと単純でお人好し。リエーテやフィーナ、スーらと古代都市の調査に訪れている。ユウヒの話から彼の熱意を汲み取り、行動をともにすることになる。

Sue&Pooy
スー&プーイ

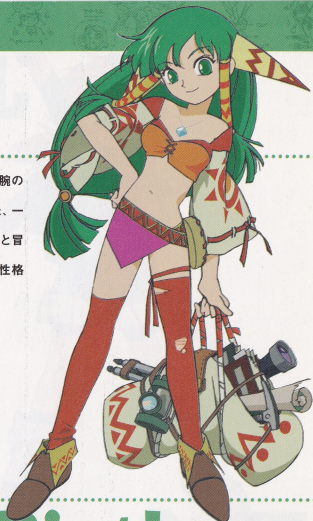
あたしもついていくわ。またいっしょに冒険ができるのね！

倒れていたユウヒを古代都市まで運び、看病してくれたおしゃまで元気な女の子。ジャスティンの幼なじみ。やはりユウヒの冒険の手助けをしてくれる。いっしょにいる生き物はプーイといい、スーの“武器”として活躍する。

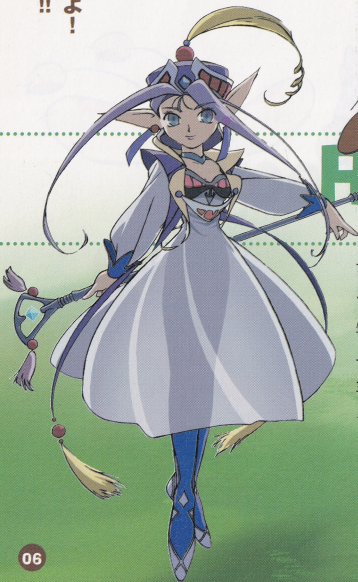
Fiena
フィーナ

私は冒険者フィーナよ！守護神なんて楽勝よ!!

登録している冒険者協会ではナンバー1の腕の持ち主。これまでに数々の冒険を経てきた、一流の冒険者である。前作ではジャスティンと冒険をともにして彼を助けた。明るく元気な性格で、みんなから慕われている。

Riethe
リエーテ

グルガンを甦らせるわけにはいきません。

アレント神殿の神官であるが、プロフィールの多くが謎に包まれた女性。その豊富な知識で古代都市の調査に臨む。ユウヒを元の世界に導くため、そして魔王グルガンの復活を妨げるための助言を与えてくれる。

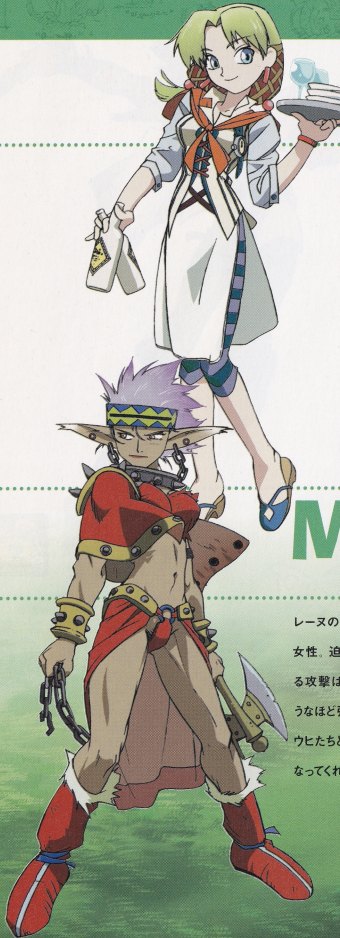
Lilly
リリィ

なぁに、昔が懐かしくてさ……海を眺めていたんだよ。

ジャスティンの母親で、元女海賊。冒険者だった夫とはすでに死別しており、女手ひとつでジャスティンを育ててきた。竹を割ったような性格で、口より先に手が出るタチ。元海賊だけあってか、今回登場する場所は……？

Milda
ミルダ

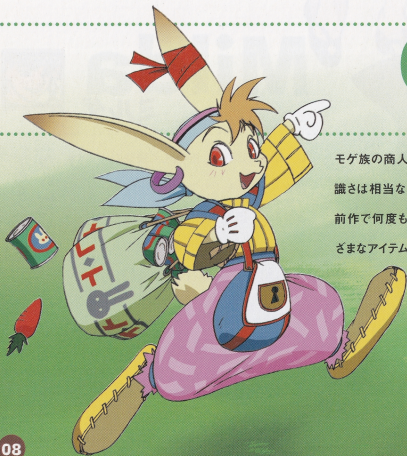
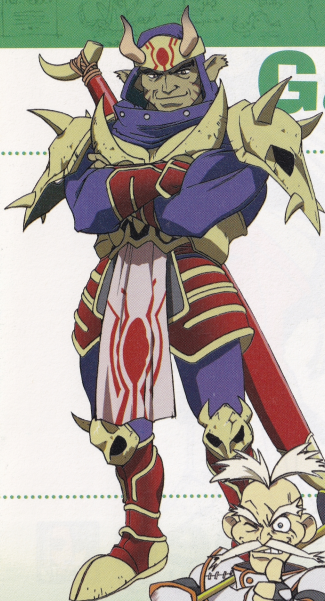
アタシの体は頑丈にできてるからね。ちょっとやそっとじゃびくともしないよ！

レーヌの村に住む、たくましく豪快な女性。迫力あるその体からくり出される攻撃は、戦車すら一撃で破壊しそうなほど強烈なものだ。空中諸島でユウヒたちと出会い、半ば強引に仲間となってくれる。

Rap
ラップ

ヒャッホーー!! ラップ様の復活だ!

カフーの里に住む少年。乱暴で口が悪いため、一見いやなやつのようだが、本当は仲間思いの男気あふれる少年。前作でジャスティンの冒険の手助けをしてくれたように、今回もユウヒの力になってくれるだろう。

Gid
ギド

船がいるんだろ? オイラが用意しておいたよ。

モゲ族の商人。見た目はかわいいが、博識さは相当なもので、ジャスティンたちは前作で何度も彼に助けてもらった。さまざまなアイテムをユウヒに売ってくれるが、彼の言う"安心の友だち価格"が安いかどうかは謎。

Gadwin
ガドイン

腕を上げたようだな。それでこそ男だ！

前作でジャスティンに剣技を教えた、ダイトの村最強の騎士。その寡黙さゆえ多くは語らないが、その振る舞いから彼なりの思いやりが見て取れる。本作では、薬の材料を探すため、アルマとともにどこかにいるらしい。

Gin
ジン

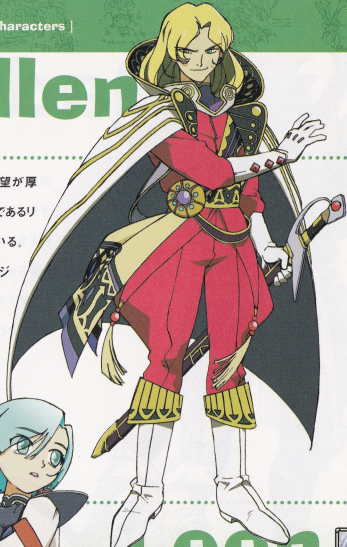
誰が年じゃ!! ワシがまだまだ現役でいけることを見せてやるわい!!

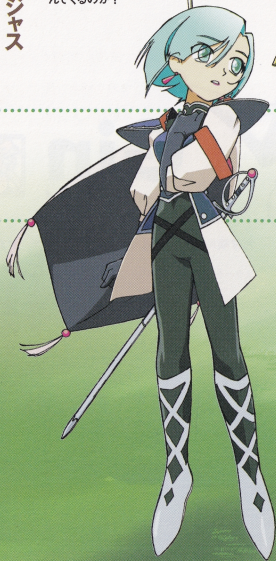
大冒険時代の生き残り。彼がモンスターを駆逐した場所は“ジン平原”と呼ばれ、いまでも残っている。ジャスティンたちに刺激されたらしく、またもや世界を冒険しているらしい。年寄りの冷や水にならなければいいが……？

Mullen
ミューレン

ここは私たちに任せて、ジャスティンたちは先に進むのだ……。

ガーライル軍の大佐。人望が厚く、有能な指揮官。副官であるリーンとつねにいっしょにいる。前作では、ことあるごとにジャスティンたちとぶつかり合っていたが、本作ではユウヒたちとどのように絡んでくるのか？

Leen
リーン

ここは私とミューレン様に任せて、早くお行きなさい！

ガーライル軍の中尉で、ミューレンの右腕として動いている。軍人らしからぬ優しい性格をしているため、一般兵からも慕われている。今回も、ミューレンとともに古代都市に向かっているはずなのだが……。

Saki
サキ

ガーライル軍の中尉。小柄でボーイッシュだが、じゃじゃ馬な性格のため人気がない。ミューレンの命令で古代都市の調査中なのに、その姿が見えないのはなぜか!?

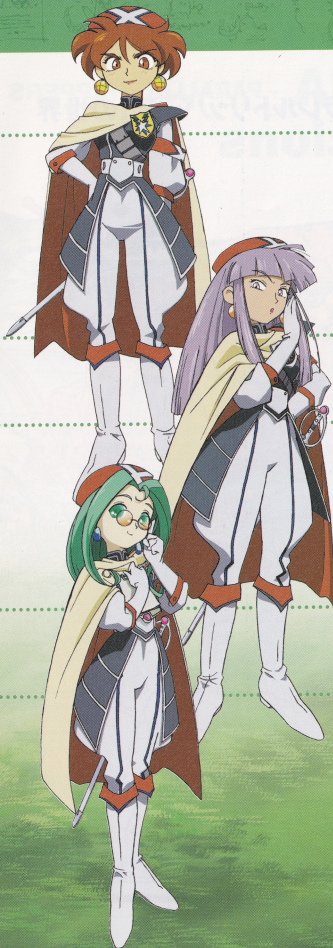
あのふたりも苦戦してると思う……力を貸してくれ、ジャスティン。

Nana
ナナ

ガーライル軍中尉。女王様風の外観に違わず高飛車で、他力本願かつ自己中心的と、やはり一般兵の人気は低いらしい。サキ、ミオとともに古代都市へ来ているはずなのだが？

そこのふたり！見てないで手伝いなさいよ！

Mio
ミオ

ガーライル軍の中尉。つかみどころがなく、何を考えているかわからないため、兵士たちには人気はない。ほかのふたりと同様に、誰も彼女の姿を見かけていない。

GRANDIA - PARALLEL TRIPPERS - Illustrations
『グランディア パラレルトリッパーズ』の世界

ボルグ火山

いまもなお火口から溶岩が吹き出ている活火山。ユウヒたちの冒険が進むと、ジェットモグラに乗って地底発掘を行うことに。

➡16ページ

深き樹海

巨大な植物が生い茂るジャングル。ユウヒたちは巨大な葉っぱで船を作り、フィールドに流れる川を移動して冒険するぞ。

➡14ページ

空中諸島

宙に浮かんだ小さな島々は、風に吹かれてゆっくりと移動している。島から島へは大砲で渡り、さらに飛行船も登場する。

➡18ページ

ゴーストタウン

かつては大都市だったらしいが、いまでは幽霊たちの住みかに。楽しげに生活する彼らのジャマをするとバチが当たるかも!?

➡20ページ

3人の少年少女がやってきたグランディアの世界は、彼らの日常とはまったく異なるものだった。すべてが未知で包まれたこの地には、いったい何があるのだろうか？　ユウヒたちが冒険をくり広げる、8つの舞台で構成されたグランディアの世界を、それぞれのイメージイラストとともに追っていくことにしよう。なお、それぞれのイラストに添えられたコメントは、描画を行った野田弘一氏のものである。

古代都市

グランディアの世界に落ちてきたユウヒは、ここで目ざめる。白の塔の管理人であるリエーテが、グルガンの復活を阻止しようとしている。

岩窟城

空間移動の機能を持つ白の塔とともに魔王グルガンが作った、時間移動の機能を持つ機械の城。ユウヒたちが目指す最終目的地だ。

➡26ページ

最果ての地

何もかもが凍りついた、極寒の氷の世界。アイテムまでもが氷に埋まってしまっている。ここまでくれば、目的の地は近い。

➡24ページ

静かの海

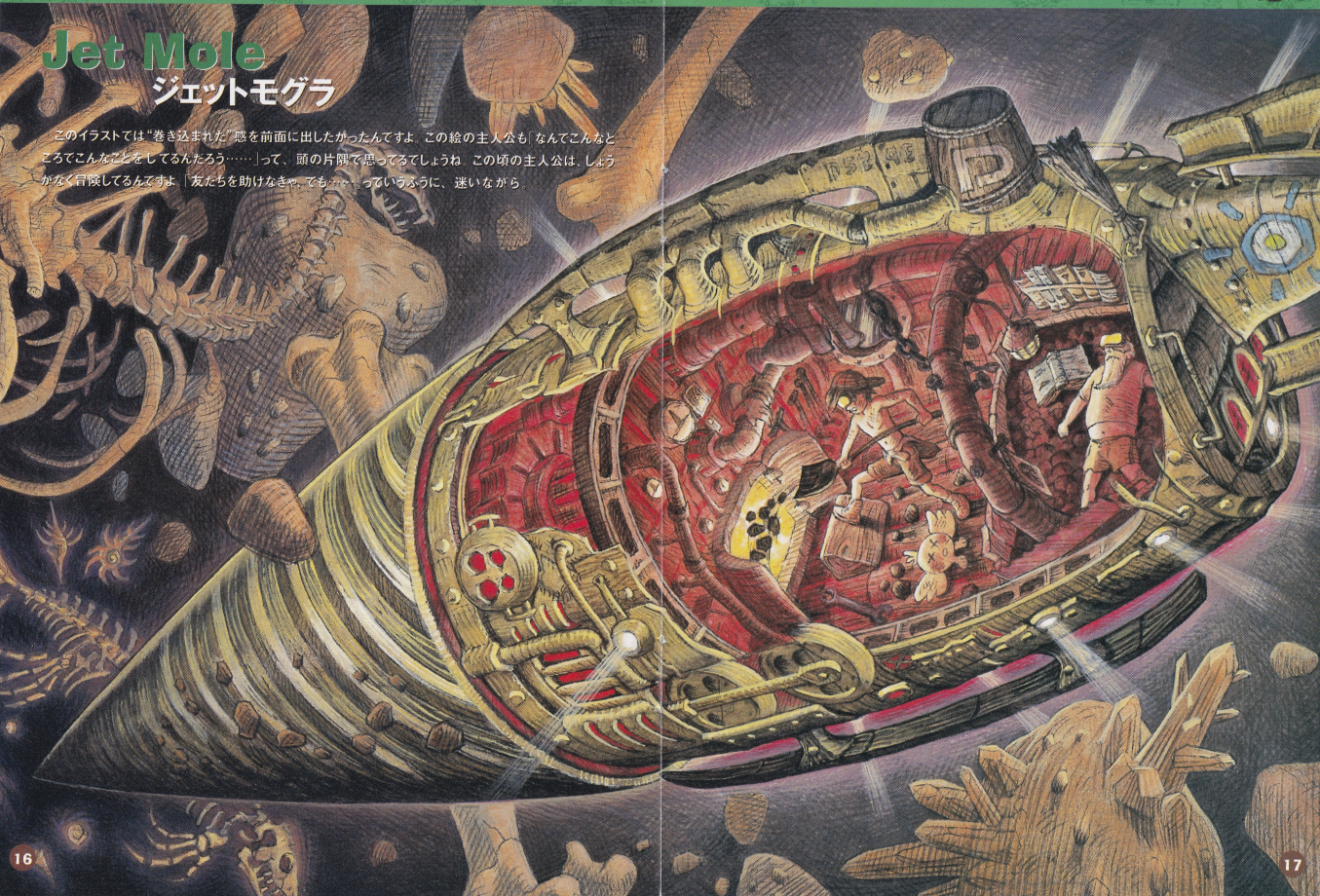
穏やかな海面の下には、海底に沈んだ神殿がある。点在する島々への移動と神殿の探索は、船で行う。凶悪な海洋生物に注意。

➡22ページ

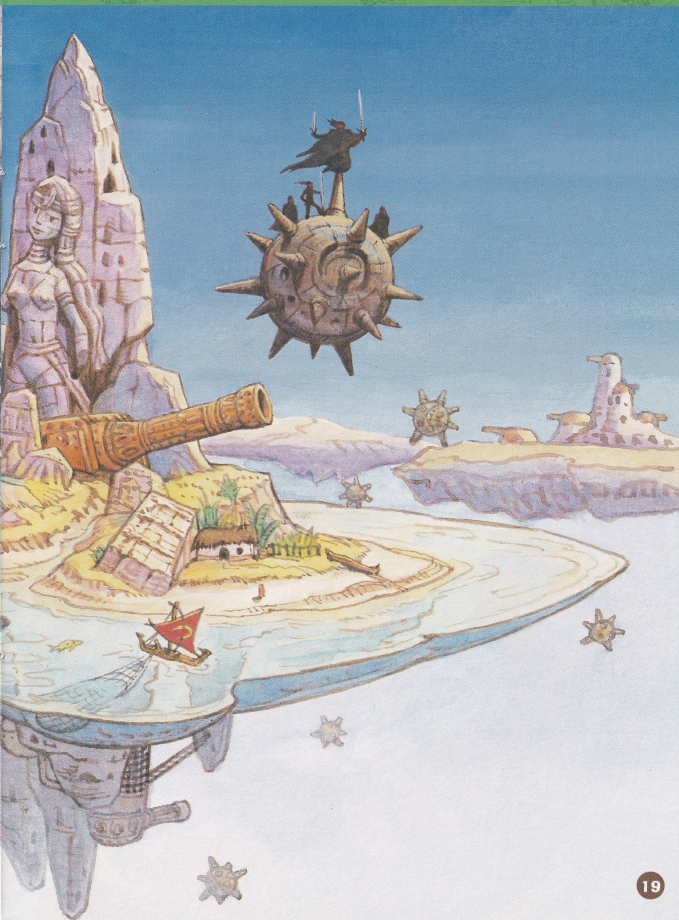
Deep woodland
深き樹海

かわいいファンタジーの世界じゃなくて、主人公の男の子がとんでもない異世界に飛ばされて、「わけのわからない状況に巻き込まれちゃった！」ってオロオロしている感じを出したかったんですよ。絵のところどころに怪しい人がいますが、主人公は恐怖を感じているだけで、その存在や視線には気づいてない。平和な“現代”に生きている少年だから、そういうものを感じ取る能力を持ってないんです。

Jet Mole
ジェットモグラ

このイラストでは“巻き込まれた”感を前面に出したかったんですよ。この絵の主人公も「なんでこんなところでこんなことをしてるんだろう……」って、頭の片隅で思ってるでしょうね。この頃の主人公は、しょうがなく冒険してるんですよ。「友だちを助けなきゃ、でも……」っていうふうに、迷いながら。

Aerial islands
空中諸島

暗い雰囲気の絵ばっかりじゃ滅入るから(笑)、ここら辺で開放感を変化として与えたかったんです。当初の予定では「飛行船に乗って空中機雷を避けて進む」っていうミニゲームがあったんですが、その名残がイラストにありますね。ゲームやアニメによくある"浮遊大陸"のモチーフとはちょっと違う印象のイラストにしたかったんで、海ごと浮かんでいるようなものにしました。

GRANDIA
パラレルトリッパーズ

Ghost town
ゴーストタウン

最初は普通のゴーストタウンって感じでしたが、“おばけのテーマパーク”っていう設定が出たんです。ただ怖いだけではなく、ちょっと楽しげな世界ですね。ダンジョンで冒険してたら、女の子のスカートの下に出てしまったという……こう、男のロマンというか(笑)、そこにたどり着くための旅というか(笑)。時期的にミレニアムなので、“2000”とか“1999”というキーワードが埋め込んであります。

GRANDIA

The sea of quiet
静かの海

ゲームのキャラは同じ服装でずっと冒険していきますが、絵で表現するとそれはやっぱり変なので、服もちょっとボロボロです。弱々しかった主人公もタフな感じになってきましたね。この魚の形の塔ですが、以前から好きなモチーフだったんですよ。ほかのイラストにも言えることですが、ゲームはゲームでストイックに、絵は絵でユーザーの想像力を膨らませられるといいな、って思ってるんです。

Farthest land
最果ての地

『グランディア　パラレルトリッパーズ』にはいわゆる“街”がなくて、拠点から絶えずダンジョンに向かう、という流れじゃないですか。たどり着いたときにホッとするような街を表現したかったんです。これは『グランディア』っぽい街、街自体の人間臭さを表現した絵ですね。……じつは、植村直己さんが南極大陸を冒険したときのソリが好きで(笑)、それが描きたかったというのもあるんですが。

CASINO

Cavernous Castle
岩窟城

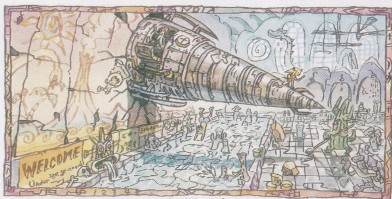
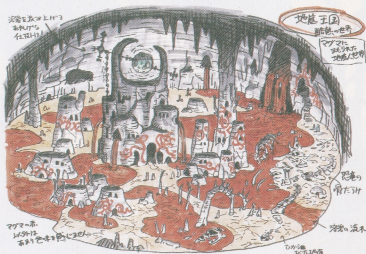
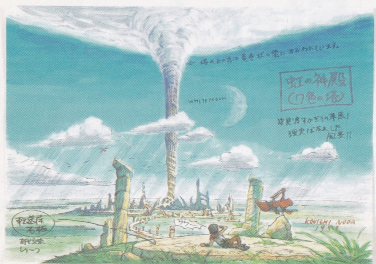
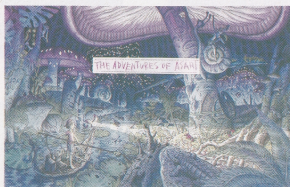
これまでのイラストは、世界観をベースにして、それぞれのポイントを紹介したものなんですが、全体を流れで見たときに、“オチ”になるような要素を付けたいと思ったんですよ。それがこのイラストですね。最初の設定では、もっと工場っぽかったんですが、異世界に現代的な建物があるとメリハリが付かないじゃないですか。それでグネグネっとした、少しズレたファンタジーっぽい形にしたんです。

Rough Sketch
ラフスケッチ

最初は、『グランディア』本編との差別化を図ろうとしてたので、ゲームボーイらしい魅力を出したかった。だから、最初の頃は4コママンガ風の雰囲気があって、楽しげな冒険のにおいがすればいいかな……って思ったんです。

28ページ中央の“銭湯”と“メカ”のイラストには、僕の中では“銭湯メカ”って題名が付いてます(笑)。銭湯が好きで、銭湯の絵を描きたかったんですよ。ゲーム中に銭湯が出てくればいいな、って思ってたくらい(笑)。

『グランディア』って、リアリティにこだわってみたり、パロディをうまく使ったりと、ベースはとてもしっかりしていますけど、ちょっとした遊びとか笑いとか、けっこう遊び心があるんですよ。それがプレイヤーに伝わると嬉しいなぁ。

ゲームのパッケージのメインビジュアルに使われている、主人公たちが建物の上にいるイラストは、冒険に行くまえでも、冒険を終えたあとでも、どちらとも取れるように描きました。それと、せっかく現代が出発点なんだから、現代をベースにした絵を描きたいっていうのもあったんですよ。バックにあるグランディアの風景も、実際に見えているのではなく、「これからこういうところに行くんだ」と思っているのか、それとも彼らがかの地のことを回想しているのかは、見た人に判断してもらいたいですね。

イメージイラスト描画および解説
……野田弘一（のだ・こういち）

1964年1月26日、神奈川県生まれ。
サターン版『グランディア』および『グランディア パラレルトリッパーズ』で美術を担当。

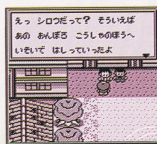
The First Step to The World of GRANDIA -PARALELL TRIPPERS-

グランディア・パラレルトリッパーズ 新米冒険者への手引き

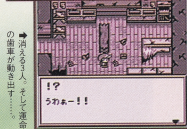
さあ、未知なる世界への一歩を踏み出そう

いよいよ壮大な冒険が幕を開けるときがきた。敵モンスターとの戦闘のシステムなど、『グランディアパラレルトリッパーズ』においては、初めてお目にかかるような決まりごとがいくつか存在する。だが、それらはさほど難しいものではない。グランディアの世界を旅していくにつれ、どれもが自然に身についていくはずだ。それでは、ユウヒたちを巡って巻き起こる物語の序盤を追っていくことにしよう。

School 学校 ～少年たちは壮大な運命の渦に巻き込まれる～

物語は放課後の教室で始まる。まずは、ユウヒのゲーム機を奪って逃げていったシロウを追いかけよう。校庭に残っていた生徒に話を聞くと、シロウは立入禁止の旧校舎に逃げ込んだらしい。校庭の左下に位置する旧校舎に入り、校舎の上半分にある教室を捜してゲーム機を見つけたら、ミズキがいる校舎の下側に移動する。そしてシロウの姿を見つけるが、3人は突然現れた空間に吸い込まれてしまった。

←人との会話は、手がかりをつかむ最善の方法だ。

←ゴミ箱の中にアイテムがあることも。見逃すな。

→選ぶ答えを変えると、会話もちょっと変わるぞ。

→消える3人。そして運命の歯車が動き出す……。

Mini Column アクションコンボあれこれ

戦闘時に、各キャラクターの得意属性のアクションカードを選び、ゲージ上にふたりもしくは3人を連続した位置に並べると、“アクションコンボ”が発生することがあるぞ。誰を先頭にするか、そしてどんなアクションを組み合わせかによって、アクションコンボはさまざまに変化するのだ。

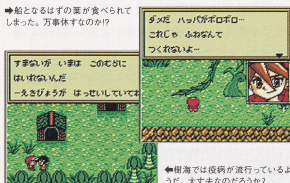
←こんな感じで、連続して攻撃を仕掛ける感じで並べればオーケーだ。

↑通常とは違った効果を持つ攻撃が炸裂する。有効に使っていくべし。

Deep woodland
深き樹海 ～少年は戦う、大切な人とともに帰るために～

➡ミズキとの約束を思い出し、冒険に出る決意をするユウヒ。

⬅どうやらミズキとシロウは別な場所に落ちていったらしい。

➡船となるはずの葉が食べられてしまった。万事休すなのか!?

⬅樹海では疫病が流行っているようだ。大丈夫なのだろうか？

気を失っていたユウヒが目を覚ますと、そこは異世界グランディアだった。“次元の扉”がある“白の塔”から現代に戻るため、ユウヒはフィーナとスーとともに、塔を開くカギのひとつがある“深き樹海”へと向かう。

深き樹海の川を下った先にある遺跡が怪しいと踏んだフィーナだったが、樹海の東にある、舟の材料となる葉っぱはすでにモンスターに食われてしまっていた。さらに南へと向かうと、やはり葉っぱを狙うモンスターが！　このモンスターを倒せば、葉っぱが手に入るぞ。

そして舟を出そうとすると、ジャスティンがやってきて、スーをパーティーから強制的に外し、自らが仲間になってくれる。舟に乗って川を下り、遺跡へと向かおう。

➡ピンキーは、落ちている木の実を勝手に食べてしまうのだ。

⬅この葉を手に入れるには、モンスターを倒すしかない！

➡川を下っていくと、遺跡がある。さっそく中に入ってみよう。

⬅舟は、川沿いの濃い緑色の場所から乗ることができる。

Mini Column カード合成にはコツがある

ワープポイントでは、手持ちのアクションカードを合成することができる。組み合わせ次第ではカードのレベルが上がったり、ときにはまったく別なカードができることもあるぞ。戦力強化と、さらにデータベースをコンプリートさせるためにも、ここに挙げたコツを参考にいろいろ試行錯誤してほしい。

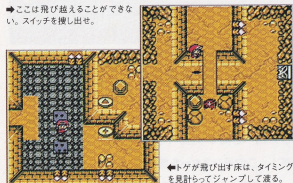
- さまざまなモンスターとたくさん戦い、とにかくカードを集めよう
- 余ったカードや使わないカードを優先的に合成していこう
- レベルに差のありすぎるカードどうしの合成は避けたほうがいい
- 手間をかけた分だけ、より良いアクションカードが見られる！

ごうせいのもとアクション
Lv5 スラッシュ ユウヒ
ごうせいさせるアクション
Lv4 おおいかぶさり もちもの
ごうせいのけっか SELECT しょうさい
Lv5 ミラクルナイフ ユウヒ

⬆最終決定をせずに合成をやり直せば、別なカードができる場合もあるのだ。

VS.Boss
対ボス戦 ～カギを守りしモンスターを打ち破れ～

遺跡の内部は、部屋数こそそれほど多くないものの、いくつかのスイッチを作動させないと先に進めない場所がある。すべての部屋を回り、スイッチを見つけたら片っぱしから踏んでいこう。モンスターがスイッチを守っている部屋は、最初は飛び越せないガケになっているが、スイッチを踏めばそこがつながって奥の部屋に行けるようになるぞ。そこで襲ってくるボスを倒せば、白い塔を開くためのひとつ目のカギが手に入る。

➡ここは飛び越えることができない。スイッチを捜し出せ。

⬅トゲが飛び出す床は、タイミングを見計らってジャンプして渡る。

➡ボスを倒すとカギが手に入る。早くふたつ目を見つけよう。

⬅襲いかかってくる守護神。これも樹海に生じた異変のひとつなの

そして少年の旅は続く……

ひとつ目のカギを手に入れた直後、守護神の攻撃に倒れるフィーナ。ユウヒはジャスティンとともに、治癒の力を持つアルマを捜しにボルグ火山へと向かう。残るカギはふたつだが、この世界のどこかにいるミズキとシロウのことは、まだ手がかりすら見つかっていない。ユウヒのこれからの冒険には、どんな出会いや苦難が待ち受けているのだろうか!?

⬆アルマたちがいるというボルグ火山へは、マップ画面から移動することになる。

⬆灼熱の地、ボルグ火山。やはり熱に強いモンスターがいるのだろうか？

Mini Column 隠れた仲間を見つけ出せ！

この世界のあちこちでは、前作『グランディア』に登場したキャラクターたちがユウヒたちが来るのを待っている。たとえば遺跡の手前の、川の分岐点を左に行き、ワープポイントを使いつつずっと川を下っていくと、その先にはレムがいるのだ。ミニゲームをクリアーして仲間にしよう。

⬆レムは樹海の奥の、かなりわかりにくい場所にいる。見つけられるかな？

⬆一度行った地方に再度足を運んでみると、新しい仲間がいることがあるぞ。

進むべき道に迷ったら……
強い敵にくじけそうになったら……
グランディアの世界をもっと知りたかったら……

この一冊を手に取ろう!

アクションコンボ、カード合成、世界のどこかにいる仲間たち……普通にプレイしただけでは、『グランディア パラレルトリッパーズ』のすべてを知ることはできない! もちろん、ゲームの謎も、この攻略本を読めば大丈夫。冒険者たちの心強き道標であり、より深くゲームを楽しむための一冊、『グランディア パラレルトリッパーズ オフィシャルガイド』は、全国の書店でお買い求めください!!

GRANDIA PARALLEL TRIPPERS OFFICIAL GUIDE

グランディア パラレルトリッパーズ オフィシャルガイド

近日発売!!

グランディア　パラレルトリッパーズ　オフィシャルガイド
A5判／本体価格1100円

●表示定価は本体価格のみです。●本製品は書店でお買い求めください。●品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。●通信販売のお問い合わせ先：株式会社アスキーイーシー　電話03(5351)8202
●インターネットで弊社の出版物をご注文の場合には→http://www.famitsu.com
株式会社エンターブレイン　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　営業局　電話03(5433)7850
ブックカタログをご希望の際は、小社営業局に官製はがきにてお申し込みください。